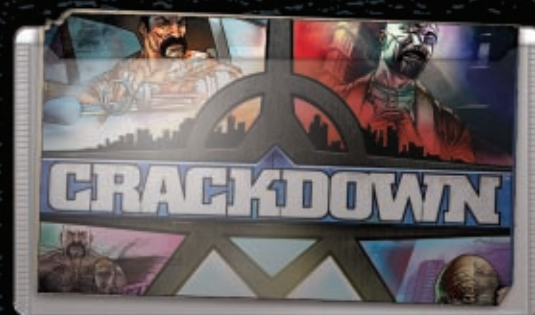




XBOX 360

XBOX  
LIVE



# PODRĘCZNIK OPERACYJNY



Podręcznik strategii  
znajdziesz w  
primagames.com®

Microsoft  
game studios

realtime  
worlds

1206 Nr art. X13-04579-01 PL

## ⚠ OSTRZEŻENIE

Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa, które znajdują się w podręczniku użytkownika konsoli Xbox 360 oraz w instrukcjach dodatkowych. Wszystkie podręczniki i instrukcje należy zachować, ponieważ mogą one przydać się w przyszłości. Aby otrzymać nowe podręczniki i instrukcje, należy odwiedzić stronę internetową pod adresem [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) lub skontaktować się telefonicznie z działem obsługi klienta Xbox (informacje kontaktowe znajdują się na wewnętrznej stronie tylnej okładki).

## Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

### Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę, np. ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze:

- Siadać w większej odległości od ekranu telewizora.
- Korzystać z telewizora o mniejszym ekranie.
- Grać w dobrze oświetlonym pomieszczeniu.
- Nie grać w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

## SPIS TREŚCI

Twój cel	→ 2
Kampania/Próby czasowe	→ 3
Węzły Agencji	→ 4
Pojazdy	→ 5
Sterowanie	→ 6–7
Wyświetlacz HUD	→ 8–9
Wyświetlacz HUD —	
Informacje/umiejętności	→ 10–11
Broń i materiały wybuchowe	→ 12–13
Usługa Xbox Live	→ 14
Twórcy gry	→ 15
Gwarancja	→ 16
Numery działów obsługi klienta	→ 17





# WITAMY W CRACKDOWN

FIG A C001



## TWÓJ CEL

### WITAJ REKRUCIE.

Agencja jest wdzięczna, że zgłaszasz się na ochotnika, aby służyć mieszkańcom Pacific City swoją wiedzą i umiejętnościami.

Nie będziemy owijać w bawełnę — sytuacja jest beznadziejna. Jesteś naszą jedyną nadzieją.

Pacific City, stolica naszego państwa, jest obecnie kontrolowana przez trzy brutalne, bezlitosne i dobrze zorganizowane gangi — Los Muertos, Volków i Korporację Shai-Gen.

W odpowiedzi na rosnącą przestępczość Agencja wykorzystuje wyniki pracy zniesławionego naukowca (i zarazem przywódcy Shai-Gen), doktora Baltazara Czernenki. Jego kontrowersyjny program modyfikacji człowieka służy do tworzenia Agentów — takich jak ty — o niezrównanych zdolnościach rozwoju i regeneracji.

Dla pokrzepienia możemy jedynie zapewnić, że śmierć nie ma znaczenia dla Agentów takich jak ty. Gdy twoja fizyczna postać da z siebie wszystko, możesz ją porzucić i zregenerować się. Otrzymasz pełnię zdrowia i całkiem nowy wygląd. Jako narzędzie Agencji jesteś jedną osobą i zarazem wieloma.

Twoim podstawowym celem, a zarazem celem wszystkich Agentów, jest rozbicie trzech gangów poprzez eliminację ich przywódców, co pozwoli przywrócić pokój i dostatek mieszkańcom Pacific City.

Rekrucie, twoje zadanie nie będzie łatwe, ale stoi za tobą cała potęga Agencji. Powodzenia.



CD 01-00003

TRYB KAMPANIA

W trybie **Kampania** masz możliwość wyboru dwóch opcji: możesz samodzielnie stoczyć walkę z szefami gangów lub podwoić swoją skuteczność, korzystając z pomocy innych Agentów dzięki połączeniu dwóch konsol lub usłudze Xbox Live® (do gry w trybie współpracy wymagany jest dysk twardy).

Twoim jedynym celem w trybie **Kampania** jest wysledzenie i wyeliminowanie 21 szefów gangów kontrolujących ulice Pacific City. Im wyżej stoją oni w hierarchii gangu, tym lepiej. Pamiętaj jednak, że gang rozpadnie się całkowicie dopiero wówczas, gdy wyeliminujesz jego szefa, generałów i wszystkich członków.

Agencja dysponuje aktami zawierającymi szczegółowe informacje na temat znanych współpracowników, działań i miejsc, w których można spotkać wszystkie 21 kluczowych postaci z gangów. Akta te są przez cały czas dostępne za pośrednictwem menu **Informacje dostępne w Agencji**.

Gdy w pobliżu znajdzie się któryś z 21 przywódców gangów, narzędzie **Urządzenie naprowadzające** na wyświetlaczu HUD skieruje cię do miejsca, w którym osoba ta przebywa.



CD 01-00003-A

PRÓBY CZASOWE

Każde zlokalizowanie jednego z 21 szefów gangów powoduje odblokowanie nowej misji w trybie **Próba czasowa** — masz za zadanie pobić swój rekord czasowy w eliminowaniu zlokalizowanego szefa gangu.

Misja w trybie **Próba czasowa** jest jak pojedynek na śmierć i życie w stalowej klatce — miejsce, w którym przebywa szef gangu zmienia się w zamkniętą arenę, a do ciebie należy utworzenie drogi wśród uzbrojonych strażników i obrońców oraz wyeliminowanie szefa gangu — szybciej niż poprzednim razem.

W przypadku wykonywania **prób czasowych** w trybie **współpracy** nie jest wymagany dysk twardy (dotyczy to zarówno twojej konsoli, jak i konsoli partnera).

### Poziomy trudności

Zarówno w trybie **Kampanii** jak i **Próby czasowej** możesz określić jak dużym wyzwaniem ma być wykonanie zadania, wybierając jeden z trzech poziomów trudności — **Trudny**, **Bezwzględny** lub **Psychotyczny**. Wybrany stopień trudności ma wpływ na wytrzymałość członków gangu, na których polujesz.

Niedoświadczonym agentom radzimy się grę na poziomie **Trudny**, dopóki nie zdobędą gruntownej wiedzy na temat Pacific City i władców świata przestępczego.

FIG A C002



3



CD 01-00004

## WĘZŁY AGENCJI

Węzły Agencji są strategicznie rozmieszczone w całym Pacific City i stanowią najważniejszy i wygodny sposób uzupełniania amunicji oraz powrotu wracania do zdrowia. Można ich także używać jako skrótów podczas przemieszczania się po mieście.

Węzły Agencji są zakamuflowane i wtapiają się w otoczenie. Jeśli znajdziesz się w sąsiedztwie takiego punktu, jego obecność zostanie ujawniona za pomocą wskaźnika — pomarańczowej wiązki światła na wyświetlaczu HUD. Można także użyć opcji **Mapa** dostępnej za pośrednictwem menu **Informacje dostępne w Agencji** w celu zlokalizowania aktywnych węzłów agencji.

Twoje zadanie rozbicia gangów zaczyna się w sercu fortecy Agencji, Twierdzy, stanowiącej zarówno węzeł Agencji, jak i siedzibę garażu Agencji, Twierdzy, będącej zarówno węzłem Agencji, jak i miejscem, w którym mieści się garaż Agencji, z którego możesz zabrać jeden z trzech pojazdów Agencji. Wszystkie pojazdy mogą podlegać daleko idącym modyfikacjom.

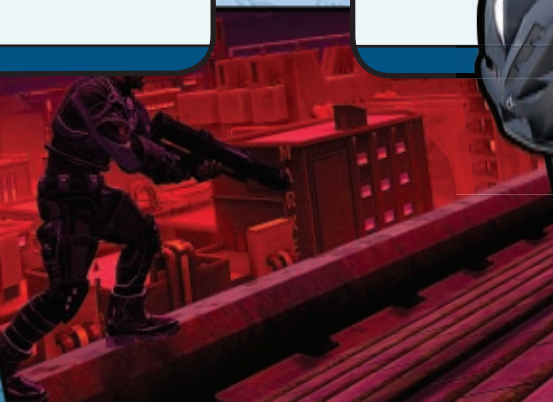
Jako niedoświadczony Agent najlepiej natychmiast skoncentrować się na zlokalizowaniu i uzyskaniu dodatkowych Węzłów Agencji, aby móc skorzystać z ich głównej funkcji — błyskawicznego przemieszczania się między poszczególnymi Węzłami Agencji.

Skonfiskowaną członkom gangów broń i materiały wybuchowe możesz dołączyć do osobistego arsenału, odnosząc je do Węzła Agencji. Po zdeponowaniu skonfiskowanej broni w Węźle Agencji można ją zabrać z dowolnego odblokowanego Węzła.

FIG 8 CDD1



4



CD 01-00005

## POJAZDY

Jako niedoświadczony Agent posiadasz podstawowe umiejętności w zakresie kierowania pojazdami, umożliwiające ci dostęp i zaznajomienie się ze sposobem obsługi dowolnego napotkanego pojazdu, niezależnie od tego, czy jest to pojazd, należący do gangu czy do Agencji. Po prostu wsiadasz i dodajesz gazu.

W miarę rozwoju umiejętności Kierowanie pojazdami czas reakcji będzie krótszy i, naturalnie, będziesz się pewniej czuć w pojazdach, które prowadzisz. Ewolucja umiejętności kierowania pojazdami jest najbardziej widoczna w sytuacji, gdy siedzisz za kierownicą pojazdów Agencji, które zmieniają się wraz z twoimi umiejętnościami.

Gdy osiągniesz szczyt umiejętności kierowania pojazdami, będziesz w stanie wydobyć maksymalne osiągi z dowolnych pojazdów, naziemnych lub powietrznych, a twoje możliwości kierowania pojazdami Agencji będą fenomenalne.

Więcej informacji na temat zwiększania wskaźnika umiejętności Kierowanie pojazdami można znaleźć w rozdziale poświęconym znacznikom kaskaderskim oraz wyścigom po dachach i ulicznym, na stronie 11.



5





# STEROWANIE

**PIESZO**  
**W POJEŹDZIE**

**PIESZO**

- Zablokowanie celu (Hamulec/wstecz)
- Przeładuj/oddal (celownik snajperski)
- Poprzedni utwór muzyczny
- Pauza
- Mapa miasta
- Ruch
- Kierowanie na ziemi/w powietrze
- Kucnij i dokładnie celuj (kliknij)
- Celownik snajperski

**W POJEŹDZIE**

- Strzelaj/rzuć
- Przyspieszenie
- Rzuć granatem/zdetonuj (naciśnij i przytrzymaj) /przybliż (celownik snajperski)
- Następny utwór muzyczny
- Wejść do/wyjść z Węzła Agencji
- Wejść do/wyjść z pojazdu
- Kopnij/podnieś/upuść przedmiot (naciśnij i przytrzymaj)
- Klakson/Serwis Agencji
- Skok (naciśnij i przytrzymaj)
- Hamulec ręczny
- Zmień broń/podnieś broń (naciśnij i przytrzymaj)
- Celowanie/Celowanie precyzyjne
- Skok (kliknij i przytrzymaj)
- Spójrz do tyłu

**STEROWANIE MUZYKĄ (W POJEŹDZIE)**

- RB → Następny utwór muzyczny
- LB → Poprzedni utwór muzyczny
- LB + RB → Zatrzymanie utworu muzycznego
- L + RB → Zwiększenie głośności muzyki
- L + LB → Zmniejszenie głośności muzyki

NIE KOPLOWAĆ

# WYŚWIETLACZ HUD

Wskaźnik zdrowia (czerwony)  
Wskaźnik pancerza (biały)

Wskaźniki poziomu  
umiejętności

Zwinność

Kierowanie pojazdami

Mat. wybuchowe

Siła

Broń

Urządzenie  
naprowadzające



Mechanizm  
celowniczy

Ostrzeżenia  
o oddziale  
uderzeniowym/  
egzekutorach

Broń główna

Zapas  
amunicji

Zapas  
granatów

Broń  
zapasowa



Wskaźnik wyścigu na dachach



Wskaźnik wyścigu na drogach



Kula zwinności



Wskaźnik kaskaderski

Potężny system rozpoznawania i celowania opracowany przez Agencję, wbudowany w wyświetlacz HUD, umożliwia namierzenie celu i zablokowanie go na celowniku nawet w ruchu.

System celowania jest zaprojektowany pod kątem automatycznego podświetlania wrażliwych punktów namierzonego celu, co bardzo usprawnia celowanie precyzyjne.

Gdy na przykład namierzysz pojazd, podświetlony jest korek wlewu paliwa i opony, a gdy celujesz w członków gangu — głowy, ręce i nogi. Odkryjesz też, że precyzyjne celowanie w różne punkty ma odmienny efekt w odniesieniu do namierzanego celu jako całości. Na przykład możesz strzelić w rękę uzbrojonego celu, aby wytrącić mu z dłoni dowolną broń (a następnie ją podnieść i dodać do osobistego arsenału).

Kiedy mechanizm celowniczy na wyświetlaczu HUD robi się czerwony, możesz namierzyć cel. Użyj prawego dżążka, aby wycelować i wybrać cel, a następnie pociągnij lewy spust, aby zablokować cel. Im dłużej utrzymujesz blokadę celu, tym większa jest dokładność i skuteczność oddanego strzału. Blokada celu może także poprawić twoją celność podczas rzucania granatami, zwłokami, zepsutymi pojazdami lub innymi przedmiotami.

Z kucaniem wiąże się kilka korzyści: może pomóc w ukryciu się za mniejszymi przedmiotami, a także w dokładnym celowaniu. Aby przełączać się między kucaniem a postawą stojącą, kliknij lewy dżążek.

Agencja zaleca również przeznaczenie pewnego czasu na doskonalenie techniki skoków. Dobrze zsynchronizowany skok pozwoli uniknąć obrażeń. Ułatwi również pokonywanie przestrzeni pomiędzy dachami budynków. Aby wykonać skok, naciśnij i przytrzymaj przycisk **A** lub kliknij prawy dżążek.

Kiedy twoje działania jako Agenta zaczną obniżać skuteczność operacji gangu, jego szefowie wyślą oddziały uderzeniowe, aby cię wysłedyżyły i zlikwidowały.

Z drugiej strony, jeżeli Agent będzie działał niewłaściwie i zacznie zabijać niewinnych cywilów oraz Rozjemców z Agencji, zostanie uznany za oszusta i wszyscy egzekutorzy z Agencji znajdujący się w pobliżu rozpoczną polowanie na niego.

Ostrzeżenia o oddziałach uderzeniowych wysłanych przez gangi oraz egzekutorach z Agencji pojawiają się na wyświetlaczu HUD, informując o nadciągających oddziałach uderzeniowych którejkolwiek ze stron. Miejsca, w których znajdują się oddziały uderzeniowe i egzekutorzy z Agencji są wyświetlane na **Urządzeniu naprowadzającym**.

Jako nowy Agent posiadasz standardowy poziom pięciu kluczowych umiejętności — zwinności, siły, korzystania z broni palnej, materiałów wybuchowych oraz kierowania pojazdami. Dzięki ciężkiej pracy i wytrwałości możesz osiągnąć najwyższe, czterogwiazdkowe wskaźniki wszystkich pięciu kluczowych umiejętności.

Jako niedoświadczony Agent użyjesz tych umiejętności do usunięcia bandytów z ulic. Im więcej bandytów usuniesz, tym bardziej rozwiniesz swoje umiejętności.

Podczas wykorzystywania kluczowych umiejętności wskaźniki w obszarze **Poziom umiejętności** umieszczonym po lewej stronie wyświetlacza HUD (patrz strona 8) będą odzwierciedlać postęp w osiąganiu kolejnych poziomów każdej umiejętności. W obszarze tym wyświetlany jest również aktualny poziom (mierzony w gwiazdkach) każdej z kluczowych umiejętności.

Podczas badania miasta wypatruj ukrytych kul. Pomagają one w poprawianiu wskaźników umiejętności.

Najlepsi Agenci zawsze starają się wykorzystać własności otoczenia do swoich celów. Podczas wspinania się nawet na najwyższą budowlę możesz na przykład wykorzystać nawet najmniejszy występ lub niewielką półkę. Zwisając z występu, użyj potężnej siły tułowia (i przycisku **A** lub prawego dżążka) aby się podciągnąć.

Podczas przeszukiwania wyższych partii miasta i wspinania się na mury możesz gromadzić znaczki zwinności Agencji (zwane również kulami zwinności), lśniące, zielone znaczki (patrz strona 9), umieszczone na dachach i wysokich występach w całym mieście, aby zwiększyć swoją zwinność. Im wyżej umieszczona kula zwinności, w tym większym stopniu zdobycie jej zwiększa twój wskaźnik zwinności.

Świetliste okręgi, które wyglądają, jakby unosiły się pod niebem, to wskaźniki kaskaderskie wyświetlane dla twojej wygody na wyświetlaczu HUD (patrz strona 9). Przejeżdżanie pojazdami przez wskaźniki kaskaderskie zwiększy wskaźnik twojej umiejętności kierowania pojazdami.

Zielone wiązki światła na wyświetlaczu HUD to znaczki wyścigu po dachach (patrz strona 8). Ukończ piesz wyścig w czasie krótszym niż określony, a podniesiesz swój wskaźnik zwinności.

Purpurowe świetlne wrota na wyświetlaczu HUD to znaczki wyścigu ulicznego (patrz strona 8). Ukończ wyścig w pojeździe w czasie krótszym niż określony, a podniesiesz swój wskaźnik umiejętności kierowania pojazdami.



CD 01-00012

## BROŃ I MATERIAŁY WYBUCHOWE AGENCJI

Podczas wizyty w Węźle Agencji przed udaniem się do miasta możesz pobrać dwie sztuki broni i przenośnych materiałów wybuchowych do wykorzystania w akcji.

Materiały wybuchowe to potężne narzędzie do usuwania szumowin z ulic. Im wydajniej używasz materiałów wybuchowych, tym większa jest ich skuteczność.

Dostępne w Agencji typy broni i materiałów wybuchowych:

CD 01-00012-A

### PISTOLET COLBY MASTER



Colby Master to standardowe wyposażenie wszystkich Agentów. Jego szybkostrzelność wynosi pięć strzałów na sekundę, a przeładowanie zajmuje dwie sekundy.

CD 01-00012-B

### KARABIN SZTURMOWY COLBY EAR50



Karabin szturmowy Colby EAR50 to standardowe wyposażenie wszystkich Agentów. To karabin samopowtarzalny o szybkostrzelności wynoszącej 12 strzałów na sekundę (jedna z najbardziej szybkostrzelnych broni dostępnych w Pacific City).

CD 01-00012-C

### MINA MAGNETYCZNA COLBY



Mina magnetyczna Colby to zdalnie odpalany ładunek wybuchowy dużej mocy — rzucona przywiera do celu i może być zdetonowana z daleka. Myny magnetyczne są powszechnie używane do niszczenia stacjonarnych obiektów, takich jak drzwi i zaparkowane pojazdy.

CD 01-00013

## TYPY BRONI I MATERIAŁÓW WYBUCHOWYCH UŻYWANYCH PRZEZ GANGI

Mimo że Agencja zaopatruje wszystkich Agentów w doskonałej jakości wyposażenie, najlepszym źródłem broni palnej, materiałów wybuchowych oraz amunicji są martwi bandyci. Wszystkie trzy gangi dysponują rozbudowanymi arsenałami. Jeżeli zabity członek gangu upuści broń, nie wahaj się wykorzystać swojego zwycięstwa.

CD 01-00013-A

### BROŃ GANGU LOS MUERTOS



W arsenałach gangu Los Muertos znajdują się typy broni niezbyt zaawansowanej, ale niezawodnej, takie jak obrzyny, karabiny snajperskie, ciężkie karabiny maszynowe oraz pistolety maszynowe (pistolet maszynowy Ingalls X80 SMG, na rysunku). Granaty odłamkowe, wyrządzające znacznie więcej szkód niż granaty konwencjonalne, są ulubionym środkiem wybuchowym „Martwych”.

Pistolet maszynowy Ingalls X80

CD 01-00013-B

### UZBROJENIE VOLKÓW



Podobnie jak gang Los Muertos, Volkowie preferują ciężkie karabiny maszynowe i karabiny snajperskie, jednak są poza tym wielkimi zwolennikami granatów i wyrzutni rakiet, przenoszących ładunki wybuchowe dalej, szybciej i celniej niż granaty ręczne.

Watson HE 99 „Hothead”

CD 01-00013-C

### BROŃ GANGU SHAI-GEN



W składach broni gangu Shai-Gen znajdują się karabiny maszynowe i strzelby, jest tu jednak również broń taktyczna dalekiego zasięgu, która jest w stanie wyrządzić wielkie

Bastion SX900 „Longshot”

szkody z dużej odległości — wielkokalibrowe karabiny snajperskie dalekiego zasięgu i wyrzutnie rakiet samonaprowadzających (wystarczy skierować taką wyrzutnię w kierunku celu, a rakiet samonaprowadzająca zrobi resztę). Jest to naprawdę broń typu „odpal i zapomnij”.





Graj z kim chcesz, kiedy chcesz i gdzie chcesz dzięki usłudze Xbox Live. Utwórz profil (kartę gracza). Rozmawiaj z przyjaciółmi. Pobieraj pliki z witryny Xbox Live Marketplace. Wysyłaj i odbieraj wiadomości głosowe oraz wideo. Podłącz się i przyłącz do rewolucji.

## Połączenie

Aby korzystać z usługi Xbox Live, należy podłączyć konsolę Xbox do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze. Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox Live w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Ustawienia rodzinne

Dzięki łatwym i wszechstronnym narzędziom rodzice oraz opiekunowie mogą zdecydować, które gry są odpowiednie dla ich dzieci. Jest to możliwe dzięki numerowi klasyfikacji treści. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie internetowej pod adresem [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Języki nieobsługiwane w interfejsie głównym konsoli Xbox

Jeżeli posiadasz grę w języku, który nie jest obsługiwany w interfejsie głównym konsoli Xbox, wybierz odpowiednie ustawienia lokalne (regionalne) w obszarze **Ustawienia konsoli**, aby umożliwić obsługę języka gry. Dodatkowe informacje znajdują się w witrynie [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

### REALTIME WORLDS

**Dyrektor kreatywny**  
Dave Jones

#### Producent

Phil Wilson

**Kierownik zespołu projektantów**

Billy Thomson

#### Projektanci

Gary Penn (Denki)

Jonathan Hughes

**Główny projektant misji**

Bill Green

**Projektanci poziomów i misji**

Russ Flaherty

Steve Iannetta

#### Projektanci misji

Chris Isaacs

Ed Campbell

Neil Crawford

#### Dyrektor artystyczny

Jeff Cairns

#### Kierownik ds. artystycznych i animacji

Russell Murray

#### Animatory

Andy Sawers

Neil Pollock

Richard Clay

#### Kierownik ds. oprawy wizualnej

Richard Fox

#### Twórcy oprawy wizualnej

Barry Sheridan

Brian Smith

Christian Simcock

Jason Hall

Mick McCallion

Mike McLarty

Paul Simms (Jr)

Phil McClenaghan

Stacey Jamieson

Stuart Campbell

Tahir Rashid

#### Główny projektant pojazdów

Gary Thomson

#### Twórcy pojazdów

Martin Good

#### Główny projektant postaci

Steve Hodgson

#### Twórcy postaci

Paul Simms (Sr)

#### Reżyser dźwięku

Raymond Usher

#### Konsultant dźwięku

Colin Anderson (Denki)

#### Programista dźwięku

Roland Peattie

#### Projektanci oprawy dźwiękowej

Ross Nicol

Stuart Ross

#### Kierownik ds. technicznych

Keith Hamilton

#### Programiści systemu

Alistair Baxter

Dave Lees

George Harris

Hugh Malan

Peter Walsh

#### Programiści narzędzi

Damian Scallan

Gordon Milligan

#### Kierownik ds. sposobu gry i AI

Mike Enoch

#### Programiści sposobu gry

Barry Cairns

Bill Henderson

David Hynd

Niall Rore

#### Główny programista AI

Stig Petersen

#### Programiści AI

Bryan Robertson

Hussam Sullman

Nathan Ruck

Pranay Kamat

Stephen Holmes

#### Programiści akcji

postaci

Bert McDowell

Daniel Brown

#### Kierownik ds. pracy w sieci

Iain Ross

#### Programista interfejsu użytkownika i usługi Live

Ant Sims

#### Menedżer ds. kontroli jakości

Iain Donald

#### Testerzy

Alistair White

Chris Thomson

Hughel Bunyan

Sean Branney

#### Obsługa technologii RTW

Chris Stamp

Luke Halliwell

Jaques Menuet

Maurizio Sciglio

Pat Kerr

Simon Taylor

Stuart Smith

#### Dodatkowy projekt

Alan North

Steve Banks

#### Dodatkowa oprawa graficzna

Duncan Mattocks

John Harrison

#### Dodatkowe programowanie

Alan Savage

Ben Hinchcliffe

Bob Shand

Dan Leyden

Jay Rathod

Mattias Gustavsson

#### Obsługa technologii RTW IT

Duncan Bowring

Kenny Clark

Rory Macgregor

#### Biuro firmy RTW

Elaine Mead

Heather Marshall

John Duthie

Kirsty Scott

Marlene Laubscher

Morag Wilkie

Vicki Anderson

#### Kierownik studia RTW

Colin Macdonald

#### Dyrektor handlowy firmy RTW

Tony Harman

#### Prezes firmy RTW

Ian Hetherington

#### Dyrektor zarządzający firmą RTW

Dave Jones

#### Podziękowania

Pracownicy firmy

Microsoft Game Studios

Mark H & Mike T, MS

Research

Carol P & Jon C,

Realtime UK

Stuart R, Alistair M & Jo D,

Criterion

Mark V, Ketsujin Studios

Pierre, Gilles & Team,

Kynogon

Joachim W, Valkyrie

Entertainment

Dade & Mason, Digital

Kitchen

Natalia M, Nikitova

Marc, John & Team,

Havok

Scott, Chris & Richard,

House of Moves

#### Xen Services Ltd.

#### Kierownik wydania

James Cope

#### Twórcy oprawy wizualnej

Chris Rundell

Chris Gottgetreu

#### Tworzenie efektów wizualnych

Thor Hayton

#### Programista systemowy

Neil Duffield

#### Programista sposobu gry

Will Sykes

#### Programista AI

Paul Grenfell

#### Programista narzędzi

Andrew Thomas

#### Kierownik ds. testowania

Sameer Malik

#### Xen Services Ltd.

Gary „C.I.A.C.” Liddon

CEO,

Gareth Noyce COO.

#### Specjalne podziękowania

Gil Scott-Heron

#### MICROSOFT

#### Produkcja

Pete Wong

Peter Connelly

#### Projekt

Chris Novak

#### Grafika

Kiki Wolfkill

Dave McCoy

Curtis Neal

### Interfejs użytkownika

Kiki McMillan

Beth Demetrescu

Dana Ludwig

Raquel Robertson

#### Testowanie interfejsu użytkownika

Jerome Hagen

#### Zespół inżynierów

Andrew Kertesz

Russ Almond

Jason Major

Kutta Srinivasan

#### Testowanie

Kevin Darby

Adrian Brown

Mike Yriondo

Natahi Felton

Joe Djorge

Jamie Evans

Greg Murphy

Alex Cutting

Andrew Marthaller

Bhargavi Srivathsan

Jami Johns

John Noonan

Kevin Dodd

Kishore Alavalapati

Mark Grimm

Steve Larson

Tian Li

Tiffany Walsh

Rahsaan Shareef

Zespół rezerwowy

#### Dźwięk

Guy Whitmore

Kristofer Mellroth

Ken Kato

Jason Shirley

#### Marketing

Craig Evans

#### Rozwój

Bill Wagner

#### Lokalizacja

Tina Lin

Zespoły lokalizacyjne w

regionie EMEA, Japonii,

Korei i na Tajwanie

#### Zagadnienia prawne i geopolityczne

Don McGowan

Sue Stickney

Elke Suber

Paige Williams

#### Specjalne podziękowania

Ken Lobb

Bonnie Ross

Josh Atkins

Tony Cox

Frank Pape

Laura Hamilton

Matt Whiting

JoAnne Williams

MGS Web Team

Olisin Connelly

Michael McConnochie



	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Irland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktů; Dział wsparcia technicznego produktu; Müşaki terméktámogatás; Služby produktové podpory.

\*\*TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

Informacje zawarte w tym dokumencie, w tym adresy URL i inne odwołania do witryn internetowych, mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

Jeśli nie zaznaczono inaczej, przykładowe nazwy firm, organizacji, produktów, domen, adresy e-mail, logo, nazwiska osób, nazwy miejsc i wydarzeń wymienione w niniejszym dokumencie są fikcyjne, a wszelka zbieżność z danymi rzeczywistymi jest przypadkowa. Za przestrzeganie wszystkich obowiązujących praw autorskich odpowiada użytkownik. Nie ograniczając praw autorskich, żadna część niniejszego dokumentu nie może być powielana, przechowywana w systemach archiwizacji danych ani wprowadzana do takich systemów, przekazywana w jakiegokolwiek formie za pomocą jakiegokolwiek środka (elektronicznego, mechanicznego, jako kserokopia, nagranie itd.) ani też wykorzystywana do jakiegokolwiek celów bez wyrażnej pisemnej zgody firmy Microsoft Corporation.

Firma Microsoft może być właścicielem patentów, wniosków patentowych, znaków towarowych, praw autorskich lub innych praw własności intelektualnej obejmujących treść niniejszego dokumentu. O ile nie określono tego wyraźnie w formie pisemnej w dowolnej umowie licencyjnej firmy Microsoft, posiadanie tego dokumentu nie stanowi licencji na te patenty, znaki towarowe, prawa autorskie i inne prawa własności intelektualnej.


Nazwy istniejących firm i produktów wymienione w tym dokumencie mogą być znakami towarowymi odpowiednich właścicieli.

Kopowanie, odtwarzanie, przekazywanie, publiczne prezentowanie, wypożyczanie, pobieranie opłat za grę lub usuwanie ochrony przed kopiowaniem jest surowo zabronione.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Microsoft, logo Microsoft Game Studios, znaki logo Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox oraz logo Xbox Live są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Opracowanie: Realtime Worlds, Inc dla firmy Microsoft Corporation. Realtime Worlds, Inc. i logo Realtime Worlds są znakami towarowymi firmy Realtime Worlds, Inc.

 Wyprodukowano na licencji firmy Dolby Laboratories.



Wykorzystano technologię Bink Video. © 1997-2007, RAD Game Tools, Inc.

RenderWare jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Criterion Software Limited.

RenderWare Elementy tego oprogramowania są chronione prawnie. © 1998-2005 Criterion Software Limited i licencjodawcy.

Havok Software © 2005 Havok.com (i licencjodawcy). Wszelkie prawa zastrzeżone. Szczegółowe informacje znajdują się w witrynie [www.havok.com](http://www.havok.com).

Elementy tego oprogramowania korzystają z technologii SpeedTree®RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.).

SpeedTree® jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Interactive Data Visualization, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Odwiędz <http://www.crackdownoncrime.com>